IL SE TÉLÉPORTE DANS UN MONDE EN 3D !

Norédine Benazdia 14 mai 2014, 22:14

2 36 12 1

La vidéo qui va suivre nous donne peut-être un avant-goût du futur du jeu-vidéo et des téléconférences. L'expert en vidéo 3D Oliver Kreylos est parvenu à implanter son corps entier dans un environnement en réalité virtuelle en utilisant 3 Kinects de Microsoft et un Oculus Rift. Le résultat n'est pas parfait, c'est un peu flou mais on voit bien où il veut en venir.
La vidéo capturée par les 3 Kinects de première génération crée un rendu 3D du corps de Kreylos. Ce flux vidéo est ensuite injecté dans un monde virtuel (ici un bureau) qu'il peut voir et appréhender grâce au casque Oculus Rift. S'il regarde en bas, il peut voir son propre corps en temps réel.

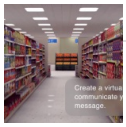
A un moment dans la vidéo, Kreylos trouve étrange de pouvoir passer sa jambe à travers la table. Son cerveau semble refuser ce mouvement, et ça le dérange. Il a même l'impression de pouvoir toucher les objets. S'il utilise la dernière génération de Kinect et d'Oculus Rift, il pourrait grandement améliorer la résolution. On pourrait alors construire nos propres univers et vivre dedans. On pourrait alors habiter la maison de nos rêves.

Plus sérieusement Kreylos a eu l'idée de cette technologie en réfléchissant aux téléconférences. Il trouve plus naturel de parler à cet hologramme qu'à un avatar 3D en très haute résolution. Pour lui, les mouvements très naturels du corps sont mieux interprétés par le cerveau qu'un avatar qui bouge moins bien. Certainement à cause de la vallée dérangeante, cette théorie qui dit que les imperfections à imiter l'homme rend cet être imparfait absolument monstrueux. Ici, c'est clair que ce corps glitché est tout à fait toléré par nos cerveaux.

Par contre, j'imagine mal des réunions virtuelles où tous les participants portent un masque Oculus Rift. Dans ce cas, il faudrait superposer des avatars 3D sur le visage et on recréerait alors à ce qu'on voulait éviter.

TAGS : KInect | Oculus Rift | Oliver Kreylos
SOURCES : Kotaku

A LIRE ÉGALEMENT



www.gizmodo.fr

Vous allez pouvoir vous balader virtuellement dans un supermarché grâce à l'Oculus Rift

www.gizmodo.fr

Oculus Rift : l'expérience du lag dans la vie réelle

www.silicon.fr

Atmel apporte la dimension sans contact aux écrans tactiles

www.silicon.fr

Cyberark verrouille les comptes à privilège dans le Cloud

www.itespresso.fr

Réalité virtuelle : le casque Oculus Rift DK2 arrive avec un écran OLED

www.itespresso.fr

Oculus imagine le milliard de membres Facebook sur un MMO

DERNIÈRES QUESTIONS SUR GIZMODO HELP

Cherche Clavier bluetooth multi appareils *Jerome*

Comment augmenter l'autonomie du mon AR.Drone 2.0 Parrot ? *Bruno-GIZMODO*

Ma barre des tâche Windows 7 est blanche, comment restaurer sa couleur bleue ? *Yokoriko*

Oim 14 mai 2014 à 23:37

tron nous voila !

2 0

Répondre

ingenieurdufion 15 mai 2014 à 0:19

à quoi bon finalement?
la seule chose amusante sera d'être dans le « parc » de l'oculus et ainsi être délimité dans un espace game hardware.
faire comme dans l'exemple , implique de preparer un set up en « mousse » pour avoir les tables, les objets etc.. et d'avoir leurs représentation 3D à l'écran (textures, univers ..)
bref rien de nouveau et ca ne sert a rien, plutôt de l'entertainment.

le pas futur sera directement de pouvoir envoyer des impulsions au cerveau pour ressentir la douleur dans « la jambe qui cogne le pied de table » (on voit bien dans la vidéo la jambe qui passe bêtement a travers), et de donner une douleur au muscle pour les rétracter et ainsi donne une impression de choc.
ceci donne aussi la meme impression, il faudra une piece vide et délimitée, ca revient au meme .

l'autre pas est celui (comme dans le film avalon) d'une super technologie qui nous fait passer dans un univers virtuel complet, donc en revient au film matrix, avalon.

je ne crois pas cela impossible, vu que la scifi a toujours finalement un temps d'avance, cela dit, ca parait ultra complexe au vu des connaissances en neuro chirurgie. c'est tout à fait les prémices dés prémices et je doute fort que ce genre de chose arrive avant plus d un millier d'année.

alors quoi?
je crois qu'avant tout il s'agit de donner une experience amusante dans des univers donc délimités (lazer game, cinéma, demonstration produit client) et bien sur jeux vidéos, mais comme dit plus haut, ce sera forcément très limité.

L'experience d'un web « oculus » semble intéressante mais aussi très inquietante, quand on voit la dépendance actuelle que chacun a avec l'ordinateur.

Pourtant je crois que ce genre de technologie va toucher le surf web en premier lieu.

plus d'écran « avec vue » , chacun est plongé dans son surf intimement, de maniere relativement privée. google glass a des années de retard si on peut dire, ou elle place l'utilisateur comme un simple spectateur de sa technologie ! !

2 0

Répondre

LAISSER UN COMMENTAIRE

Votre adresse de messagerie ne sera pas publiée. Les champs obligatoires sont indiqués avec *

Nom *

E-Mail *

Site web

Vous pouvez utiliser ces balises et attributs HTML : `<a href="" title=""> <abbr title=""> <acronym title=""> <b> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <em> <i> <q cite=""> <strike> <strong>`

Laisser un commentaire

CATÉGORIES

Gizmodo Tech
Gizmodo Buzz
Gizmodo Next
Gizmodo Games
Gizmodo Style
Gizmodo Moov
Gizmodo Sport
Bons Plans
Gizmodo TV

SITE

Contactez la rédaction
Contactez la régie
Contactez la technique
Contactez la modération
Inscription à la newsletter
Accédez à votre compte
Charte de confiance - Mentions Légales
Conditions générales d'utilisation
Test de bande passante
Quelle est mon adresse IP ?

NETMEDIAEUROPE FRANCE

Itespresso
Silicon
The Inquirer
Télécharger
ChannelBiz
Techweek Europe
SiliconDSI
Gizmodo

GIZMODO

France
Allemagne
Italie
Espagne
Australie
Brésil
Pologne
Angleterre
États Unis

NetMediaEurope © Copyright 2014 All rights reserved. Part of NetMediaEurope. About NetMediaEurope